PIANO DI MIGLIORAMENTO 2024-2025

<table>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">Percorso 1:

EMPOWERMENT E SVILUPPO DELL’APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO</td><td>Attività 1
RECUPERO E POTENZIAMENTO</td><td>Azioni caratterizzanti:

1.1.a. Progetto Debito Zero
1.1.b. Progetto Valorizzazione delle Eccellenze</td></tr>
<tr><td>Attività 2:
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</td><td>Azioni caratterizzanti:
1.2.a. Progetto VR ESSENTIAL:esperienze verso il Metaverso in LabCheSTEM
1.2.b Progetto RoboSTEM</td></tr>
<tr><td>Attività 3
STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE</td><td>Azioni caratterizzanti:

1.3.a Progetto Vince chi Convince

1.3.b Progetto Un sipario sul futuro
1.3.c Progetto Advanced AI</td></tr>
<tr><td>RAV</td><td>Priorità:

1. Migliorare il successo formativo degli studenti al momento della valutazione finale degli apprendimenti</td><td>Traguardi:

Portare al disotto del 15% la percentuale degli studenti scrutinati con giudizio sospeso per debiti formativi</td><td colspan="2">Obiettivi di processo:

1.1 Curricolo, progettazione, valutazione
Avviare processi di ricostruzione e consolidamento dei saperi attraverso attività di potenziamento e recupero

1.2 Ambiente di apprendimento
Favorire la motivazione degli studenti mediante l’allestimento di ambienti di apprendimento significativi e l’implementazione di una struttura didattica facilitante per lo sviluppo delle competenze digitali (monitor touch, sistema di screen sharing, dispositivi individuali degli studenti e dei docenti, visori di realtà virtuale ecc.)

1.3 Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane
Promuovere la formazione, l'autoaggiornamento e la condivisione di buone pratiche per migliorare le competenze digitali dei docenti (DigiComp Edu)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Percorso 2:
MIGLIORAMENTO DELLE PRESTAZIONI INVALSI</td><td>Attività 1
SVILUPPO DELL’APPRENDIMENTO METACOGNITIVO</td><td colspan="2">Azioni caratterizzanti:

2.1.a Progetto Innalziamo le competenze</td></tr>
</table>

RAV	**Priorità:** **2. Migliorare i risultati conseguiti dagli studenti nelle prove standardizzate nazionali del secondo e quinto anno**	**Traguardi:** **Mantenere tra 70% e 80% la percentuale degli studenti delle classi seconde e quinte che si attestano sui livelli 4 e 5 di Italiano e Matematica.** **Portare all' 80% la percentuale degli studenti delle quinte che si attestano sui livelli B2 di Inglese Reading e al 50% la percentuale degli studenti di quinta che si attestano sui livelli B2 di Listening**	**Obiettivi di processo:** **2. 1 Curricolo, progettazione, valutazione** Avviare processi di ricostruzione e consolidamento dei saperi attraverso attività di potenziamento e recupero **2. 2 Ambiente di apprendimento** Favorire la motivazione degli studenti mediante l'allestimento di ambienti di apprendimento significativi e l'implementazione di una struttura didattica facilitante per lo sviluppo delle competenze digitali (monitor touch, sistema di screen sharing, dispositivi individuali degli studenti e dei docenti, visori di realtà virtuale ecc.)

Percorso 3: RIGENERAZIONE DEI SAPERI E DEI COMPORTAMENTI	**Attività 1:** **CITTADINANZA ATTIVA**		**Azioni caratterizzanti:** 3.1.a Progetto Legalità 3.1.b Progetto una finestra sul mondo 3.1.c Progetto Cittadinanza digitale
	Attività 2 **TRANSIZIONE ECOLOGICA E CULTURALE**		**Azioni caratterizzanti:** 3.2.a Giornata della Scienza e della Tecnologia 3.2.c Progetto Scuola Rigenerata
RAV	**Priorità:** **3. Favorire l'acquisizione consapevole ed omogenea della competenza chiave europea in materia di cittadinanza.**	**Traguardi:** **Nel corso del triennio di riferimento (2022-2025), permettere al 25% degli studenti di raggiungere i livelli elevati (9/10) nella valutazione di Educazione Civica**	**Obiettivi di processo:** **3.1 Curricolo, progettazione, valutazione** Avviare processi di ricostruzione e consolidamento dei saperi attraverso attività di potenziamento e recupero **3.2 Ambiente di apprendimento** Favorire la motivazione degli studenti mediante l'allestimento di ambienti di apprendimento significativi e l'implementazione di una struttura didattica facilitante per lo sviluppo delle competenze digitali (monitor touch, sistema di screen sharing, dispositivi individuali degli studenti e dei docenti, visori di realtà virtuale ecc.)